СНАРЯЖЕНИЕ

Здесь описано снаряжение, которым могут воспользоваться персонажи во время своих приключений. Все, что есть у персонажей на момент начала игры, написано на их листах в разделе снаряжения. Если там не указаны какие-то дополнительные характеристики снаряжения — их можно найти в этой главе. Также персонажи могут потратить свои деньги для приобретения того, что им необходимо.

ТЕГИ СНАРЯЖЕНИЯ

- Авто: потрать 1 припас и получи урон +1;
- Бесшумный: не производит шума;
- Бронебойное: игнорирует 1 Защиты;
- Герметичный: способен защитить пользователя от агрессивной окружающей среды: вакуума, воды, огня и т.д.;
- Двуручное: для использования необходимо держать в двух руках;
- Дистанция: определяет предельную дальность эффективности оружия и снаряжения:

  в упор: для атаки цели в ближнем бою;

  ближняя: для атаки цели, находящейся в паре шагов;

  средняя: для боя на дистанции уверенного поражения цели из пистолета. Также может быть использовано на ближней дистанции с —1;

  дальняя: для стрельбы на дистанциях больше 50 метров. Также может быть использовано на средней дистанции с —2;
- Защита X: дает персонажу X Защиты. Если у персонажа несколько предметов с таким свойством, используется максимальный;
- Защита +X: увеличивает защиту персонажа на X и может сочетаться с Защитой X;
- Игнорирует щиты: полностью игнорирует эффект защиты от любых типов энергетических щитов;
- Инъектор: используемые боеприпасы могут быть начинены различными веществами;
- Кровавый: наносит особо страшные раны, буквально разрывая противника на части. Может вгонять в панику;
- Маскировка: пользователь невидим, пока сохраняет неподвижность;
- Мощный: оружие сбивает с ног и хорошо подходит для уничтожения препятствий;
- Нелетальное: обычное применение оружия не наносит вреда и не может убить;
- Ночное видение: предмет позволяет видеть цель в темноте;
- Отдача: стрелок получает —1 при использовании этого оружия;
- Скрытый: предмет может быть скрыт под одеждой, и без специального досмотра его нельзя обнаружить;
- Точное: атака получает бонус +1;
- Тяжелое: каждый выстрел из оружия тратит 1 Припас, и для использования оружия требуется две руки;
- Урон +X: урон персонажа увеличивается на X при атаке таким оружием;
- Шок: в случае попадания цель автоматически проваливает свое следующее действие;
- Штатский: предмет допустим к открытому ношению практически повсеместно, но может требовать разрешения на ношение;

КРАТКИЙ СПИСОК СНАРЯЖЕНИЯ

Холодное оружие	Ц.	Эффект
Двуручный меч	2	в упор, бесшумное, мощное, двуручное
Импульсный молот	3	в упор, мощное, двуручное, урон +2
Моноклинок	4	в упор, бесшумное, бронебойное
Монокнут	5	в упор, бесшумное, скрытое, точное, требует Контроль 2+
Парные мононтопоры	3	в упор, бесшумное, двуручное, защита +1
Пиломеч	2	в упор, кровавое
Полицейская дубинка	1	в упор, бесшумное, шок, штатский
Стилет	1	в упор, бесшумное, скрытое, штатский
Шоковый кастет	2	в упор, бесшумное, шок, защита +1 в упор

Кинетическое оружие	Ц.	Эффект
Дробовик	2	ближняя/средняя, отдача, двуручное, урон +1
Дробовик, штурмовой	3	ближняя/средняя, авто, двуручное, отдача, урон +1
Игольник	3	ближняя, бесшумное, нелетальное, инъектор
Пистолет	2	средняя, штатский
Пистолет, карманный	2	средняя, скрытый, штатский
Пистолет, тяжелый	2	средняя, бронебойное
Пистолет-пулемет	3	средняя, авто
Револьвер	1	средняя, мощное, бронебойное, отдача
Револьвер, реактивный	4	дальняя, мощное
Снайперская винтовка	4	дальняя, двуручное
Снайперский комплекс, рельсовый	5	дальняя, двуручное, бронебойное
Штурмовая винтовка	3	средняя/дальняя, авто, двуручное

Энергетическое оружие	Ц.	Эффект
Ионный излучатель	4	средняя, бронебойное, точное, двуручное
Лазер, карманный	1	ближняя, скрытое, штатский
Парализатор	2	ближняя, нелетальное, штатский
Плазменная винтовка	4	средняя, игнорирует щиты, авто, двуручное
Плазменный огнемет	5	ближняя/средняя, игнорирует щиты, двуручное, урон +1
Плазменный пистолет	3	средняя, игнорирует щиты
Разрядник, персональный	1	ближняя, шок, штатский
Разрядник, полицейский	2	средняя, двуручное, шок
Штурмовой лазер	4	дальняя, точное, двуручное

Тяжелое оружие	Ц.	Эффект
Гаус-копье (Рельсотрон)	3	ближняя/средняя/дальняя, отдача, бронебойное, тяжелое
Генератор антиматерии	5	дальняя, тяжелое
Гравитонный генератор	4	средняя, тяжелое, урон +3
Гранатомет	3	средняя, отдача, тяжелое
Огнемет, штурмовой	3	ближняя/средняя, тяжелое, игнорирует щиты
Пулемет	3	средняя, урон +1, тяжелое

Тяжелое оружие (продолжение)	Ц.	Эффект
Пулемет, тяжелый	4	дальняя, тяжелое, авто, урон +3
Разрядник, штурмовой	3	ближняя. кровавое, тяжелое
Смарт-пулемет, легкий	5	средняя, авто, тяжелое

Гранаты	Ц.	Эффект
Гравитационная граната	4	
Дымовая граната	1	
Клеевая граната	3	
Плазменная граната	3	
Тактическая граната	4	
Шумовая граната	2	
ЭМ-граната	3	

Средства защиты	Ц.	Эффект
Боевая броня	2	защита 2
Боевая броня, скаут	2	защита 1, маскировка, ночное видение
Боевая броня, штурмовая	3	защита 3
Бронежилет	1	защита 1, скрытый, штатский
Бронежилет, полицейский	2	защита 1, штатский
Доспех, спортивный	1	защита 1, штатский
Силовая броня, экспериментальная	5	защита 4, герметичный
Синташелк	3	защита 1, скрытый, штатский
Скафандр	2	защита 1, штатский, герметичный
Скафандр, аварийно-боевой	3	защита 2, герметичный
Тактический экзоскелет	4	защита 2, Ярость +1, Припасы +4
Хамелеон	2	можно носить поверх брони, маскировка
Энергетический щит	3	

Профессиональные наборы	Ц.	Эффект
Автоматическая турель, плазменная	4	урон 3, средняя, игнорирует щиты
Автоматическая турель, пулемет	3	урон 2, средняя, авто
Автоматическая турель, ракетная	4	урон 3, дальняя
Набор взломщика	3	взломай 1 замок
Набор выживания	2	все необходимое на 3 дня
Набор для скрытого наблюдения	3	оборудуй 1 помещение или транспорт
Набор компаньонки	4	полностью измени свой внешний вид
Набор первой помощи	2	вылечи 1 ранение
Набор подрывника	3	заложи бомбу, которая имеет урон 2 за 1 припас
Полевая лаборатория	4	все необходимое для одного исследования
Ремонтный набор	1	необходимый инструмент и запчасти на 1 ремонт

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Несмотря на развитие технологий, оружие ближнего боя все еще остается крайне востребованным.

УРОВЕНЬ I

Полицейская дубинка
в упор, бесшумное, шок, штатский

Стандартная эластичная дубинка, применяемая полицейскими силами для усмирения особо буйных граждан. Также хорошо подходит в качестве средства самообороны.

Стилет
в упор, бесшумное, скрытое, штатский

Легкий клинок, предназначенный для скрытого ношения. Излюбленное оружие тех, кто старается устранить цель быстро и незаметно.

УРОВЕНЬ II

Двуручный меч
в упор, бесшумное, мощное, двуручное

До сих пор в ходу в некоторых мирах, в основном из-за того что наличие такого оружия в руках противника часто уже само по себе повод остановиться и попробовать возобновить переговоры.

Пиломеч
в упор, кровавое

Механизированный клинок, предназначенный для уничтожения особо прочных целей. Пользуется большой популярностью в нелегальных боях гладиаторов, так как кровавая баня, происходящая в момент попадания в противника, производит неизгладимое впечатление на публику.

В особых случаях клинок дополнительно снабжается пневматическим поршнем, который в момент попадания подает струю воздуха под давлением, таким образом создавая совершенно нереалистичные, но крайне запоминающиеся моменты разбрызгивания крови по всей арене.

Шоковый кастет
в упор, бесшумное, шок, защита +1 в упор

Снабженный автономным блоком питания, этот кастет подходит для быстрого выведения противника из состояния, в котором он способен продолжать сопротивление.

УРОВЕНЬ III

Импульсный молот
в упор, мощное, двуручное, урон +2

Тяжелый промышленный молот, снабженный импульсным генератором, многократно усиливающим силу наносимого удара. Хорошо подходит для проламывания стен.

Парные мононтопоры
в упор, бесшумное, двуручное, защита +1

Традиционное оружие звездных волков — обитателей Вальхаллы. Созданные по технологии, схожей с пиломечами. Использование сразу двух топоров обеспечивает дополнительную защиту, которая очень важная для волков, недолюбливающих сковывающие движения доспехи.

УРОВЕНЬ IV

Моноклинок
в упор, бесшумное, бронебойное

Высокотехнологическое оружие, способное разрезать практически любой материал. Лезвие клинка, который может быть изготовлен в любой форме — от катаны до каролинга или гладиуса, состоит из одной молекулы, а используемые при производстве наноматериалы обеспечивают остроту заточки при любом количестве использования.

УРОВЕНЬ V

Монокнут
в упор, бесшумное, скрытое, точное, требует Контроль 2+

Тонкая нить, толщиной в одну молекулу. Оружие требует особого навыка при обращении, но при правильном использовании становится чрезвычайно смертельным.

КИНЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Оружие, использующая в качестве поражающего элемента материальный объект, разогнанный до высоких скоростей.

УРОВЕНЬ I

Револьвер
средняя, мощное, бронебойное, отдача

Стандартный барабан с камерами под патрон большого калибра, плюс примитивный, но надежный (и проверенный временем) механизм до сих пор делают эту модель чрезвычайно популярной.

УРОВЕНЬ II

Дробовик
ближняя/средняя, отдача, двуручное, урон +1

Оружие для тех, у кого не очень хорошо с меткостью. Оружие популярно среди охотников и тех, кто хочет обезопасить свой дом от незваных гостей.

Пистолет
средняя, штатский

Типичный полуавтоматический пистолет мелкого калибра, в большинстве миров входящий в перечень оружия, разрешенного для ношения частными лицами без лицензии.

Пистолет, карманный
средняя, скрытый, штатский

Уменьшенная версия полуавтоматического пистолета, обычно имеющая мизерный боезапас и в принципе не предназначенный для ведения полноценного боя. Обычно считается оружием последнего шанса.

Пистолет, тяжелый
средняя, бронебойное

Крупнокалиберный пистолет, используется для спортивных стрельб и теми отморозками, для кого понты дороже денег. Профессионалы не любят такие пистолеты из за их веса и габаритов.

УРОВЕНЬ III

Дробовик, штурмовой
ближняя/средняя, авто, двуручное, отдача, урон +1

Автоматическая версия дробовика применяется полицейскими силами, действующими в городских регионах. Отличная скорострельность и огромный урон — все, что нужно для того, чтобы быстро усмирить любого мерзавца.

Игольник
ближняя, бесшумное, нелетальное, инъектор

Мерзкое оружие шпионов и наемных убийц. Сами по себе иглы неспособны причинить хоть сколько-нибудь заметный урон, но зачастую их дополняют ядом или транквилизатором.

Пистолет-пулемет
средняя, авто

На полпути между пистолетом и автоматом, ПП сочетает в себе компактность первых и скорострельность вторых.

Штурмовая винтовка
средняя/дальняя, авто, двуручное

Стандартное оружие солдат любых вооруженных сил. Высокая скорострельность в купе с достаточной точностью и огневой мощью делает это оружие универсальным средством в любом конфликте.

УРОВЕНЬ IV

Револьвер, реактивный
дальняя, мощное

Использует для поражения микроракеты, снабженные собственным реактивным двигателем. Оружие

обладает неплохой точностью на больших дистанциях, но его выстрелы уж очень громкие.

Снайперская винтовка
дальняя, двуручное

Высокоточное оружие, предназначенное для поражения целей на сверхдальних дистанциях. В основном используется для устранения наиболее важных личностей в стане врага с целью внести в их ряды панику и беспорядок.

УРОВЕНЬ V

Снайперский комплекс, рельсовый
дальняя, двуручное, бронебойное

Экспериментальное оружие, использующее в своей основе принципы, позаимствованные из вооружения Машины. С помощью направленного гравитационного потока снаряд, состоящий из сверхтяжелых металлов, разгоняется до сверхзвуковых скоростей. Энергия, выделяемая при попадании такого снаряда в цель способна испарить кубический метр стали.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Оружие, использующее в качестве поражающего элемента энергетические импульсы разного типа.

УРОВЕНЬ I

Лазер, карманный
ближняя, скрытое, штатский

Маленький и из-за этого довольно маломощный «фонарик», который свободно помещается в кармане или дамской сумочке и тем не менее способен прожечь в противнике дыру диаметром в пару миллиметров.

Разрядник, персональный
ближняя, шок, штатский

Эволюционировав из электрошокера, разрядник выпускает в цель лазерный луч, ионизирующий воздух, а спустя мгновение высвобождает накопленный электрический заряд, поражая противника ударом молнии. Помимо непосредственно термического ожога, цель получает временный тремор мышц, из-за чего некоторое время двигается не совсем уверенно.

УРОВЕНЬ II

Парализатор
ближняя, нелетальное, штатский

Воздействуя на нервную систему цели, парализатор приводит к перегрузке нервных окончаний (для некоторых людей потребуется несколько попаданий), из-за чего цель теряет сознание на срок от нескольких минут до получаса. Время отключки зависит от индивидуальных особенностей организма.

Разрядник, полицейский
средняя, двуручное, шок

Как и персональный разрядник, поражает цель сначала лазером-проводником, а затем — накопленным зарядом. У полицейского разрядника гораздо больший радиус поражения, из-за чего он часто состоит на вооружении полицейского спецназа.

УРОВЕНЬ III

Плазменный пистолет
средняя, игнорирует щиты

Основанные на технологии электромагнитного капсулирования плазмы, плазменные пистолеты получили широкое распространение среди профессионалов, ценящих мощность и надежность и готовых платить за это немаленькие, в принципе, деньги. Главное положительное качество такого оружия — игнорирование энергетических щитов, которые в свою очередь очень любят использовать те, кто нападает неожиданно.

УРОВЕНЬ IV

Штурмовой лазер

дальняя, точное, двуручное

Мощное военное оружие, изначально предназначенное для ведения огня в безвоздушном пространстве. Однако со временем оружие начали применять и в условиях атмосферы, поскольку его высокая точность позволяет ему поражать цели, находящиеся на значительном удалении.

Ионный излучатель
средняя, бронебойное, точное, двуручное

Недавно введенное в обращение оружие, получившее в простонародье название «микроволновка». По сути это лазер, который, во-первых, не видим в обычном спектре, а во-вторых, нагревает объект целиком, в отличии от традиционного лазерного оружия, прожигающего в цели отверстия различного диаметра. «Микроволновка» же превращает противника в аппетитного цыпленка табака под хрустящей корочкой.

Плазменная винтовка
средняя, игнорирует щиты, авто, двуручное

Необычайно мощная скорострельная плазменная винтовка, только из-за своей дороговизны не пришедшая на смену стандартным автоматам. Так же как и пистолет, игнорирует щиты, но за счет модульного накопителя плазмы позволяет вести огонь короткими очередями по 3—5 импульсов.

УРОВЕНЬ V

Плазменный огнемет
ближняя/средняя, игнорирует щиты, двуручное, урон +1

«Дуга», как любят называть это чудовищное оружие во флоте — это тяжелый плазменный огнемет, создающий струю плазмы длинной 10—12 метров. Оружие необычайно эффективное на средней дистанции, из-за чего нередко применяется при абордаже крупных военных судов.

ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ

Особое вооружение, применяемое в частях регулярных армий в особых случаях. Внимание: каждый выстрел из тяжелого оружия тратит 1 Припас персонажа.

УРОВЕНЬ III

Гаус-копье (Рельсотрон)
ближняя/средняя/дальняя, отдача, бронебойное, тяжелое

Технология, основанная на захваченных образцах вооружения Машины. Поражает цель импульсом, создающим ограниченную область высокой гравитации. Попадание вызывает массивные повреждения, буквально вырывая куски из пораженной цели.

Поскольку импульс наносит вред по всей зоне действия, одним выстрелом можно поразить сразу несколько целей, находящихся на одной линии, но на разной дистанции. При атаке на 10+ выбери еще одну цель, находящуюся в другой зоне, а на 12+ выбери еще одну цель, также находящуюся в другой зоне.

Таким образом успешный выстрел может поразить одну цель на ближней дистанции, одну на средней и одну на дальней. Урон кидается один раз и применяется ко всем целям.

Гранатомет
средняя, отдача, тяжелое

Тактический гранатомет способен поражать несколько целей, используя в качестве боеприпасов специальные гранаты. При использовании выбери тип гранаты.

Огнемет, штурмовой
ближняя/средняя, тяжелое, игнорирует щиты

Поток плазмы, испускаемый этим орудием, способно буквально прожигать коридоры в плотных рядах противников. Во время атаки считай 6— как 7—9.

Пулемет

средняя, урон +1, тяжелое

Поток свинца, выпускаемый этой машиной смерти со скоростью 3000 выстрелов в минуту, не оставит никаких шансов твоим противникам. На 7—9 во время атаки ты можешь перебросить 1 кубик урона, на 10+ ты можешь перебросить 2 кубика урона. На 12+ ты можешь перебросить весь урон.

Разрядник, штурмовой
ближняя. кровавое, тяжелое

В отличие от младших моделей, мощный блок питания штурмового разрядника позволяет ему обходиться без предварительного поражения цели иглой-проводником. Если цель получает хотя бы 1 ранение, она умирает.

УРОВЕНЬ IV

Гравитонный генератор
средняя, тяжелое, урон +3

Также продукт исследования технологий Машины. Это орудие создает область радиусом 1,5 метра, в которой появляется локальная черная дыра. Урон от генератора невозможно игнорировать, поэтому защита цели считается равной 0, а энергетические щиты не работают.

Пулемет, тяжелый
дальняя, тяжелое, авто, урон +3

Как более тяжелая и крупнокалиберная версия пулемета, этот монстр так же позволит тебе на 7—9 перебросить 1 кубик урона, на 10+ — 2 кубика урона, а на 12+ — перебросить весь урон.

УРОВЕНЬ V

Генератор антиматерии
дальняя, тяжелое

Взрыв ядерной боеголовки или терилевого реактора выглядит детской петардой на фоне того, что творит этот одноразовый монстр. Генераторы антиматерии используют исключительно в космосе, потому что в пределах атмосферы выстрел вызывает цепную реакцию, уничтожающую и цель, и стрелка, и пару километров в округе.

Выстрел из генератора антиматерии всегда уничтожает цель, вне зависимости от успешности атаки, прочности, брони или защиты цели.

Смарт-пулемет, легкий
средняя, авто, тяжелое

Совершенное стрелковое оружие, оборудованное собственным ограниченным интеллектом, из-за чего способно само отслеживать цели. Как и другие пулеметы, на 7—9 ты можешь перебросить 1 кубик урона, на 10+ — 2 кубика урона, а на 12+ — перебросить весь урон. Также 6— считается как 7—9.

ГРАНАТЫ

УРОВЕНЬ I

Дымовая граната
Потрать 1 припас и создай зону задымления в радиусе 5 метров от места детонации. Только специальные сенсоры могут пробиться через задымление — обычные глаза ничего не видят, кроме дыма.

УРОВЕНЬ II

Шумовая граната
Потрать 1 припас — все в радиусе 5 метров от места детонации впадают в состоянии шока от чрезвычайно громкого звукового удара и автоматически проваливают свое следующее действие.

УРОВЕНЬ III

Клеевая граната
Потрать 1 припас и все в радиусе 5 метров от места детонации покрыты сетью клеевых волокон, которые затрудняют движения и мешают нормально целиться.

Плазменная граната
Потрать 1 припас и нанеси 3 ранения всем в радиусе 3 метров от места детонация.

ЭМ-граната
Потрать 1 припас — вся электроника в радиусе 5 метров от места детонации выключается и не действует в течение 3 минут.

УРОВЕНЬ IV

Гравитационная граната
Потрать 1 припас — все в радиусе 5 метров от точки детонации получают 3 ранения и не могут действовать, так как зона повышенной гравитации не позволяет им двигаться.

Тактическая граната
Потрать 1 припас — все противники не дальше средней дистанции подсвечены красным лучом от зависшей в воздухе гранаты. Ты и твои союзники получают бонус +1 на бросок атаки по этим противникам.

СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

УРОВЕНЬ I

Бронежилет
защита 1, скрытый, штатский
Керамопластовые пластины на эластичном креплении — достаточно легкая, но и вполне надежная защита, которую можно носить под одеждой.

Доспех, спортивный
защита 1, штатский
Используемый в спорте комплект защиты. Вы будете смотреться в нем весьма нелепо, если выйдете за пределы стадиона.

УРОВЕНЬ II

Бронежилет, полицейский
защита 1, штатский
Полицейская версия бронежилета уже достаточно массивна для того, чтобы носить ее под одеждой, но защита здесь куда надежней штатской модификации, так как закрывает все тело, а не только торс.

Боевая броня
защита 2
Стандартное облачение солдата любой армии — нагрудник, шлем, элементы брони на руки и ноги. В комплект входит набор электроники для связи с командованием.

Боевая броня, скаут
защита 1, маскировка, ночное видение
Модификация брони, созданная для разведки. В особом режиме делает бойца практически невидимым.

Скафандр
защита 1, штатский, герметичный
Обычный скафандр для выхода в открытый космос.

Хамелеон
можно носить поверх брони, маскировка
Нанотехнологическая накидка, делающая объект практически невидимым как для зрения, так и для большинства сенсоров.

УРОВЕНЬ III

Боевая броня, штурмовая
защита 3
Тяжелая версия брони, предназначенная для бойцов десантных отделений и спец войск полиции.

Синташелк
защита 1, скрытый, штатский
Высокотехнологическое синтетическое волокно, создаваемое нанороботами. Обладает феноменальными характеристиками и потому часто применяется для создания дизайнерской одежды с защитными функциями

Скафандр, аварийно-боевой
защита 2, герметичный
Защищенная версия скафандра, предназначенная для работы в аварийных условиях, а также для ведения боевых действий вне атмосферы. Очень громоздкий, поэтому вне открытого космоса ты будешь двигаться в нем как черепаха.

Энергетический щит

Потрать 1 припас и полностью игнорируй эффект одной атаки, если только эта атака не сделана с применением плазменного оружия.

УРОВЕНЬ IV

Тактический экзоскелет
защита 2, Ярость +1, Припасы +4

Не только броня, но и комплект усиления опорно-двигательного аппарата бойца. В экзоскелете боец может дольше оставаться в бою, обладает более высокой физической силой и может таскать на себе больше боеприпасов.

УРОВЕНЬ V

Силовая броня, экспериментальная
защита 4, герметичный

Очень редкий вид брони, еще не поступившей в армию. Эта экспериментальная установка является гибридом между стандартной боевой броней (в ее тяжелой модификации) и энергетическим щитом, из-за чего в ней проще двигаться, оставаясь при этом максимально защищенным.

Единственная проблема — легально купить такой комплект практически невозможно, а открытое ношение вызовет очень много вопросов у разбирающихся в вопросе людей.

ПРОФ. НАБОРЫ

Используя набор, персонаж должен потратить 1 припас.

УРОВЕНЬ I

Ремонтный набор

Потрать 1 припас, чтобы получить любой необходимый для ремонта инструмент.

УРОВЕНЬ II

Автоматическая турель, пулемет

Потрать 1 припас и установи турель (урон 2, средняя, авто) в один из режимов:

- **Оборона**: турель будет атаковать любого, кто войдет в зону действия, кроме союзника;
- **Поддержка**: турель будет атаковать любого, на кого укажет оператор (+1 атака);

Набор выживания

Набор базовых инструментов и припасов, необходимых для выживания в экстремальных условиях, например при крушении. Потрать 1 припас и обеспечь 1 персонажа всем необходимым для выживания в течение 3 дней.

Набор первой помощи

Потратив 1 припас, ты излечиваешь 1 некритическое ранение, полученное несколько часов назад. Потратив 3 припаса, ты излечиваешь критическое ранение, полученное несколько часов назад.

УРОВЕНЬ III

Набор взломщика

Потрать 1 припас и взломай любой электронный замок. Взломанный замок выходит из строя и не может быть использован по назначению.

Набор подрывника

Потрать 1 припас и установи бомбу (урон 2), которая взорвется по твоему желанию. Ты можешь потратить несколько припасов — каждый увеличит урон на 2. Это может быть мина с датчиком движения или системный детонатор с дистанционным взрывателем. Потрать 1 припас и разминируй одну любую бомбу.

Набор для скрытого наблюдения

Потрать 1 припас и оборудуй 1 помещение или 1 транспортное средство камерами, микрофонами и любыми другими датчиками, необходимыми для наблюдения за теми, кто будет внутри.

УРОВЕНЬ IV

Автоматическая турель, плазменная

Потрать 1 припас и установи турель (урон 3, средняя, игнорирует щиты) в один из режимов:

- **Оборона**: турель будет атаковать любого, кто войдет в зону действия, кроме союзника;

- **Поддержка**: турель будет атаковать любого, на кого укажет оператор (+1 атака);

Автоматическая турель, ракетная

Потрать 1 припас и установи турель (урон 3, дальняя) в один из режимов:

- **Оборона**: турель будет атаковать любого, кто войдет в зону действия, кроме союзника;
- **Поддержка**: турель будет атаковать любого, на кого укажет оператор (+1 атака);

Набор Компаньонки

Потратив 1 припас, ты полностью изменяешь свой имидж, вплоть до макияжа, прически, костюма и запаха духов.

Полевая лаборатория

Потратив 1 припас, ты получаешь все необходимое для проведения лабораторного анализа в полевых условиях. Это может быть судмедэкспертиза, химический или биологический анализ или что-то экзотическое.